

MEDIA GENIUS TURTLE CARD TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SUBTEMA KOMPONEN EKOSISTEM SD NEGERI 05 INDRALAYA

Demayani, Umar Effendy, Laihat

FKIP Program Studi PGSD, Universitas Sriwijaya

e-mail: demayani1028@yahoo.co.id

Abstract

This study aimed to determine the effect of Genius Turtle Card media on student learning outcomes of fifth grade in the sub-theme of ecosystem component at SD Negeri 05 Indralaya. This type of research was quasi-experimental with the One Group Pretest-Posttest Design. The population in this study were all fifth grade students of SD Negeri 05 Indralaya. The sample in this study was a whole VA class with 21 students including 9 boys and 11 girls. The data collection technique that researcher used was a test of learning outcomes. The results of statistical test prove that there were differences in the average pretest value (59,836) and the average posttest value (77,459). Based on the results of the paired t-test there was a $t_{count} = 11.808$ while $t_{table} = 2.086$ with a significant level of 0.05 (5%). Because $t_{count} > t_{table}$ ($11.808 > 2.086$) then H_0 is rejected. So that it can be concluded that the use of Genius Turtle Card media has a significant effect ($P=0.001$) on student learning outcomes of fifth grade in the sub-theme of ecosystem component at SD Negeri 05 Indralaya. Therefore, the Genius Turtle Card media can be used as an alternative media to improve student learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, Media Genius Turtle Card, Quasi Experiment

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Genius Turtle Card* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V subtema komponen ekosistem SD Negeri 05 Indralaya. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dengan rancangan penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 05 Indralaya. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VA yang memiliki jumlah peserta didik sebanyak 21 orang diantaranya 9 laki-laki dan 12 perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar. Hasil uji statistik membuktikan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai *Pretest* (59,836) dan rata-rata nilai *Posttest* (77,459). Berdasarkan hasil uji *paired t-test* didapatkan $t_{hitung} = 11,808$ sedangkan $t_{tabel} = 2,086$ dengan taraf signifikan 0,05 (5%). Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($11,808 > 2,086$) maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Genius Turtle Card* berpengaruh signifikan ($P=0.001$) terhadap hasil belajar peserta didik kelas V subtema komponen ekosistem SD Negeri 05 Indralaya. Oleh karena itu, media *Genius Turtle Card* ini dapat dijadikan sebagai media alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata-kata Kunci: Hasil Belajar, Media Genius Turtle Card, Quasi Eksperimen

PENDAHULUAN

Kurikulum pendidikan tahun 2013 menerapkan pembelajaran tematik yang pembelajarannya memadukan beberapa mata pelajaran berdasarkan pada suatu tema. Salah satu mata pelajaran yang dipadukan ialah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Proses pelaksanaan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yaitu menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk membantu guru dalam memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Melalui media pembelajaran, peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar-mengajar di sekolah. Pemilihan media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di sekolah. Pada teori Tahap Perkembangan Pengetahuan Piaget (dalam Budi ningsih, 2012:38) mengemukakan bahwa peserta didik kelas V Sekolah Dasar rata-rata berusia 10-11 tahun yaitu berada pada tahapan operasional konkret.

Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sudjana (2010:2) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dibuat sebagai alat untuk menyampaikan pesan dari guru ke peserta didik dan dapat merangsang peserta didik agar proses pembelajaran maksimal sehingga akan menimbulkan ketertarikan dan minat peserta didik dalam belajar. Selain itu, materi pembelajaran akan lebih mudah disampaikan oleh guru jika menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan menjadikan pembelajaran tematik lebih variatif yang membuat peserta didik tidak cepat merasa bosan sehingga optimalisasi penggunaan media pembelajaran dapat mencapai hasil optimal (Musfiqon, 2012:36).

Hasil observasi menunjukkan di SD Negeri 05 Indralaya, dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, guru tidak selalu menggunakan media pembelajaran. Peserta didik belum mengembangkan kemampuan berpikir kreatif sebagaimana dituntut dalam kurikulum 2013. Daya dorong dan keingintahuan peserta didik masih sangat rendah. Guru memiliki kewajiban untuk membuat peserta didik berfikir kreatif dengan cara menggunakan media pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik. Dari uraian permasalahan di atas, maka dalam pembelajaran perlu menggunakan media pembelajaran agar peserta didik termotivasi dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis, yaitu: media berbasis manusia, media cetak, media visual, media audio-visual, dan media berbasis komputer (Arsyad, 2014:38). Berbagai media tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar, salah satunya media berbasis visual berupa *Media Genius Turtle Card*. *Media Genius Turtle Card* dijadikan

sebagai alat bantu pembelajaran yang mudah dibuat dan diperoleh serta mudah digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan interaktif, efektif dan efisien serta bersifat fleksibel. Kata media *Genius Turtle Card* ini memiliki arti yaitu *Genius* berarti kecerdasan berpikir, *Turtle* berarti kura-kura, dan *Card* berarti kartu. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media *Genius Turtle Card* merupakan suatu media pembelajaran yang memiliki bentuk kartu gambar kura-kura yang bermuatan gambar materi serta soal-soal latihan sesuai dengan pembelajaran yang dilakukan sehingga dapat mengukur kecerdasan peserta didik.

Chasanah dan Suryanti, pada tahun 2017 telah melakukan penelitian mengenai Media *Genius Turtle Card* yang menunjukkan bahwa penggunaan Media *Genius Turtle Card* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN SDN Wiyung 1/453 Surabaya. Hal ini dinyatakan dari hasil yang diperoleh yaitu t_{hitung} bernilai 4,104 dan dengan taraf db 65 pada taraf signifikansi 5% yaitu sebesar 1,997. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,104 > 1,997$ pada taraf signifikan 5% yang artinya media *Genius Turtle Card* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Untuk itu, media ini dapat dijadikan sebagai media alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penggunaan media di dalam pembelajaran sangat diperlukan. Apabila dalam suatu pembelajaran tidak ada media, maka pembelajaran akan terasa membosankan bagi peserta didik. Penggunaan media dalam pembelajaran akan membantu peserta didik untuk dapat memperoleh pengetahuan yang lebih banyak jika mereka terlibat langsung dalam sebuah pembelajaran. Tambahan pula bahwa peserta didik belum tentu memahami materi yang disampaikan oleh guru seutuhnya. Tentunya hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar dikatakan sebagai suatu kemampuan yang diperoleh peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku setelah kegiatan belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu (Jihad, 2012:14). Benjamin S. Bloom (dalam Jihad, 2012:14) menyatakan bahwa nilai hasil belajar terdiri dari tiga ranah yang meliputi ranah pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor. Adapun kedua faktor tersebut ialah faktor dari dalam diri peserta didik dan faktor dari luar diri peserta didik (Sudjana, 2011:39)

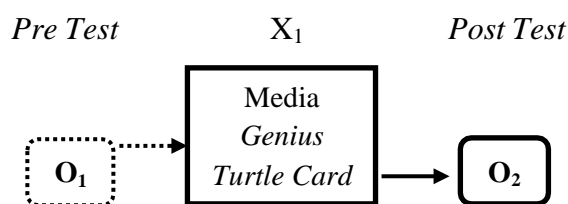
Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik. Melalui penelitian ini diharapkan dapat melihat pengaruh positif media *Genius Turtle Card*. Maka peneliti tertarik mengadakan penelitian yang dibatasi pada pengukuran Pengaruh Media *Genius Turtle Card* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas

V Subtema Komponen Ekosistem SD Negeri 05 Indralaya.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode yang digunakan adalah eksperimen semu (*Quasy Experiment*) dengan jenis *One Group Pretest-posttest Design*. Pada desain penelitian ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain penelitian pada penelitian kuantitatif ini, dapat digambarkan pada gambar 1 di bawah ini :

Kelompok Perlakuan:



Gambar 1 *Pretest-Posttest Group Design*

Keterangan:

O₁ :Dilakukan *pretest* dengan menggunakan media pembelajaran *Genius Turtle Card* untuk menilai pengetahuan pada subtemakomponen ekosistem sebelum diberikan perlakuan kelas eksperimen.

X₁ :Kegiatan pelaksanaan pemberian materi pelajaran subtema komponen ekosistem dengan menggunakan media *Genius Turtle Card*.

O₂ :Dilakukan *posttest* dengan menggunakan media pembelajaran *Genius Turtle Card* untuk menilai pengetahuan pada subtema komponen ekosistem setelah diberikan perlakuan kelas eksperimen.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 05 Indralaya yang beralamat di Jl. Lintas Timur KM 37 Kec. Indralaya, Kab. Ogan Ilir, Prov. Sumatera Selatan. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019, yaitu pada bulan Oktober-November 2018.

Peneliti melakukan penelitian terhadap peserta didik kelas VA di SD Negeri 05 Indralaya yang berjumlah 21 peserta didik. Teknik pengumpulan data adalah langkah yang sangat penting dalam penelitian, karena mendapatkan data merupakan tujuan utama penelitian dilakukan. Dalam penelitian ini terdapat variabel bebas dan variabel terikat. Pada variabel bebas adalah pengaruh penggunaan media *Genius Turtle Card*, variabel terikat adalah hasil belajar.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam melakukan

penelitian pengaruh penggunaan media *genius turtle card* yaitu menggunakan instrumen tes yang diperoleh dari tes hasil belajar. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur kemampuan hasil belajar peserta didik. Butir soal yang dikembangkan berbentuk pilihan ganda dengan jumlah soal sebanyak 30 soal. Pertanyaan yang digunakan berhubungan dengan level kognitif berupa C1, C2, C3, dan C4 yaitu menghafal, memahami, mengaplikasikan, dan menganalisis. Tes diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran dilaksanakan. Tes yang digunakan pada penelitian ini berupa tes dalam ranah kognitif yang terdiri dari *pretest* dan *post- test*.

Setelah mengumpulkan data, tahap yang perlu dilakukan adalah menganalisis data. Pada teknik analisis data, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan beberapa instrumen penelitian yang telah ditentukan. Instrumen penelitian yang telah ditentukan dan dibuat oleh peneliti, diuji terlebih dahulu sebelum digunakan. Pengujian instrumen penelitian menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas.

Instrumen tes perlu dilakukan uji validitas dengan tujuan untuk menentukan tingkat kevalidan soal tersebut. Instrumen dikatakan valid apabila mempunyai kevalidan yang tinggi, begitu pula sebaliknya. Pada penelitian ini digunakan dua jenis uji validitas yaitu uji validitas konstruk dan uji validitas isi. Validitas konstruk merupakan suatu validitas mengenai kesanggupan alat ukur untuk mengukur pengertian suatu konsep yang akan diukurnya. Dalam uji validitas konstruk, soal yang digunakan dalam penelitian divalidasi oleh dosen ahli atau validator yang terkait dengan instrumen soal tersebut. Validitas konstruk ini dilakukan dengan menyesuaikan butir-butir soal dengan tujuan-tujuan sesuai tingkatan kognitif.

Sedangkan pengujian validitas isi dilakukan dengan menggunakan kisi-kisi instrumen soal. Dalam kisi-kisi tersebut terdapat kompetensi dasar, indikator sebagai tolok ukur dan nomor butir soal yang telah dijabarkan dari indikator. Validasi isi ini dilakukan pada 20 peserta didik pada satu populasi yang berbeda dengan sekolah penelitian. Adapun pengujian validasi isi ini dilakukan pada peserta didik kelas VI B SD Negeri 02 Indralaya Selatan. Kemudian untuk mengetahui kevalidan soal yang digunakan, peneliti melakukan uji validitas dengan menggunakan aplikasi statistik dengan melihat nilai *Croanbach's Alpha*.

Selanjutnya dilakukan tahap analisis data dengan menggunakan uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi secara normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan metode *One Sample Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikansi 0,05. Adapun dasar pengambilan keputusan, sesuai dengan hipotesis untuk uji distribusi normal yang dijelaskan seperti berikut ini.

H_0 : data terdistribusi secara normal

H_a : data tidak terdistribusi secara normal Dengan kriteria uji:

Nilai Sig. atau nilai probabilitas $<0,05$ maka H_0 ditolak

Nilai Sig. atau nilai probabilitas $>0,05$ maka H_0 diterima (Setyawarno, 2016:18)

Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal maka dapat dilakukan uji perbandingan rata-rata, yaitu dengan uji T berpasangan (*Paired Sample T-Test*) dengan menggunakan aplikasi uji statistik. Uji perbedaan rata-rata bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengetahuan awal sebelum diberi perlakuan dan pengetahuan akhir setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Genius Turtle Card* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V subtema komponen ekosistem di SD Negeri 05 Indralaya. Penelitian ini dilaksanakan 6 kali pertemuan di kelas VA. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh di lapangan sebelum diberi perlakuan atau pretest, nilai tertinggi peserta didik adalah 80 dan nilai terendah yaitu 40 serta nilai rata-ratanya yaitu 59,836.

Pada kegiatan awal pembelajaran, peneliti melaksanakan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada pertemuan pertama, apersepsi dimulai dengan mengajak peserta didik untuk mengamati gambar tentang perbedaan dua gambar mengenai ekosistem. Peserta didik mengemukakan perbedaan yang terdapat pada gambar ekosistem tersebut. Selanjutnya peneliti menunjukkan gambar tentang jenis makanan hewan pada media *genius turtle card*. Peserta didik secara berkelompok yang terdiri dari 4-5 orang diberikan LKPD, kartu materi dan kartu soal tentang jenis-jenis makanan hewan.

Setiap kelompok mendapatkan topik bahasan yang sama. Perwakilan peserta didik membaca kartu materi yang telah peneliti sediakan. Kemudian peserta didik berdiskusi membahas topik tentang jenis-jenis makanan hewan dan berdiskusi untuk menjawab soal pada LKPD dan kartu soal yang telah disediakan.

Setelah peserta didik selesai berdiskusi, perwakilan kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya ke depan kelas. Peneliti memberikan kesempatan kepada anggota kelompok lain untuk menanggapi jawaban atas soal yang telah di jawab. Peneliti memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi. Lalu peneliti membuat kesimpulan tentang jawaban atas soal yang telah dikerjakan oleh pe-

serta didik.

Kemudian pada perlakuan kedua peneliti memberikan topik bahasan tentang jenis ekosistem melalui media *genius turtle card*. Peserta didik secara berkelompok berdiskusi terhadap topik bahasan dan mengerjakan LKPD serta menjawab kartu soal tentang jenis ekosistem. Selanjutnya perwakilan masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya ke depan kelas. Kelompok lain dipersilakan untuk memberikan tanggapan hasil diskusi dan peneliti memberikan umpan balik terhadap diskusi tersebut.

Pada perlakuan ketiga peserta didik berdiskusi secara berkelompok tentang Letak Geografis Indonesia setelah mengamati gambar peta wilayah Indonesia dan keindahan alam di Indonesia seperti Raja Ampat yang terdapat pada media *genius turtle card*. Peserta didik secara berkelompok berdiskusi terhadap topik bahasan dan mengerjakan LKPD serta menjawab kartu soal tentang Letak Geografis Indonesia. Selanjutnya perwakilan masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya ke depan kelas. Kelompok lain dipersilakan untuk memberikan tanggapan hasil diskusi dan peneliti memberikan umpan balik terhadap diskusi tersebut.

Pada perlakuan keempat, peneliti mengajak peserta didik mengamati gambar peta Indonesia pada media *genius turtle card*. Selanjutnya peneliti memberikan kartu materi tentang Indonesia sebagai negara maritim dan negara agraris yang akan di bahas oleh masing-masing kelompok. Lalu peneliti membagikan LKPD dan kartu soal. Peserta didik mengerjakan LKPD dan kartu soal tersebut bersama dengan kelompoknya. Setelah selesai berdiskusi, peneliti memberikan kesempatan pada perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya ke depan kelas. Pada perlakuan kelima peneliti menampilkan gambar tentang daur hidup hewan pada media *genius turtle card*. Lalu peneliti memberikan kartu materi, LKPD, dan kartu soal kepada masing-masing kelompok. Setiap kelompok berdiskusi dan menjawab soal yang telah disajikan dengan benar. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dan anggota kelompok lain menanggapi.

Setelah itu peneliti mengajak peserta didik bersama-sama membuat kesimpulan terhadap materi yang telah di bahas. Dan perlakuan keenam peneliti memberikan topik bahasan tentang perubahan ekosistem yang harus dibahas peserta didik secara berkelompok setelah mengamati gambar perbandingan dua ekosistem yang terdapat pada media *genius turtle card*. Peserta didik berdiskusi menjawab kartu soal dan LKPD sesuai dengan kartu materi yang telah disajikan oleh peneliti. Setelah berdiskusi, peserta didik mempresentasikan ke depan kelas dan anggota kelompok lain menanggapi hasil diskusi kelompok yang telah

presentasi. Selanjutnya peneliti memberikan umpan balik terhadap hasil diskusi. Setelah memberikan perlakuan, peneliti melaksanakan posttest kepada peserta didik. Adapun nilai posttest peserta didik yaitu nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 60 dengan nilai rata-rata sebesar 77,459.

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Selanjutnya, data posttest kelas eksperimen akan dilakukan uji normalitas sebelum dilakukan uji *paired sample t-test*. Sama halnya dengan pretest, data posttest akan dilakukan uji normalitas dengan menggunakan program aplikasi uji statistik metode *One Sample Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikansi 0,05. Adapun ketentuan bahwa data berdistribusi normal jika nilai Sig. atau nilai probabilitas $>0,05$. Maka berdasarkan perhitungan tersebut, hasil uji normalitas data posttest yaitu sebesar 0,130, sehingga dapat dikatakan bahwa data posttest kelas eksperimen berdistribusi normal karena memenuhi ketentuan pengambilan keputusan dengan nilai Sig. atau nilai probabilitas $>0,05$.

Setelah data dinyatakan berdistribusi secara normal, selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan program aplikasi uji statistik menggunakan rumus uji *Paired Sample T-Test*. Dari variabel penelitian yang ada dengan jumlah data sebanyak 21 dan taraf signifikansi 5% (Sig, 2 tailed) didapatkan nilai t tabelnya adalah sebesar 2,086 dan nilai t hitung sebesar 11,808. Dengan demikian, $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $11,808 > 2,086$ maka H_0 ditolak. Untuk itu, dapat disimpulkan bahwa media *genius turtle card* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas V subtema komponen ekosistem SD Negeri 05 Indralaya.

Hasil pada penelitian ini tampak memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Chasanah dan Suryanti (2017) mengenai penggunaan Media *Genius Turtle Card* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN SDN Wiyung 1/453 Surabaya. Hal ini dinyatakan dari hasil yang diperoleh yaitu t_{hitung} bernilai 4,104 dan dengan taraf db 65 pada taraf signifikansi 5% yaitu sebesar 1,997. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,104 > 1,997$ pada taraf signifikan 5% yang artinya media *Genius Turtle Card* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Untuk itu, media ini dapat dijadikan sebagai media alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini telah mencapai tujuannya, yakni terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *Genius Turtle Card* terhadap hasil belajar peserta didik V SD Negeri 05 Indralaya. Meskipun demikian terdapat sejumlah keterbatasan yang ditemukan pada penelitian ini. Ketersediaan jumlah sampel tidak memungkinkan dilakukan eksperimen murni. Desain kuasi eksperimen dengan rancangan *one group pretest-posttest desain*

memiliki kelemahan, di mana analisis datanya hanya melihat membandingkan data sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Adapun kelemahan lainnya adalah peneliti melakukan penelitian ini dengan waktu yang lebih singkat yaitu hanya selama enam hari, artinya peneliti hanya memberikan perlakuan enam kali pertemuan dan terfokus hanya pada satu subtema.

Atas keterbatasan tersebut yang terdapat dalam penelitian ini, peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya sebaiknya menggunakan desain penelitian eksperimen murni dengan penggunaan sampel peserta didik yang lebih dari satu kelas. Selain itu, penelitian selanjutnya juga bisa menggunakan waktu yang cukup lama dan pada mata pelajaran lainnya serta jenjang kelas yang berbeda.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan *Media Genius Turtle Card* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V subtema komponen ekosistem SD Negeri 05 Indralaya. Hal ini dilihat hasil dari Uji hipotesis diperoleh harga $t_{\text{tabel}} = 2,086$ sedangkan $t_{\text{hitung}} = 11,808$ dengan taraf signifikan 0,05. Karena $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Media Genius Turtle Card* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas V subtema komponen ekosistem SD Negeri 05 Indralaya. Jadi, *Media Genius Turtle Card* dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang bisa diterapkan oleh guru di kelas untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Bagi Guru, diharapkan dapat mengembangkan dan menggunakan media *Genius Turtle Card* dalam pembelajaran tematik. Pada saat proses pembelajaran, diharapkan guru untuk lebih kreatif, mengawasi, mengontrol dan membimbing peserta didik dalam belajar di kelas. Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadikan media *Genius Turtle Card* ini sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dan memotivasi pihak sekolah dalam penyediaan media pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan merencanakan persiapan yang matang sebelum pembelajaran dilaksanakan. Selain itu, diharapkan dapat melaksanakan penelitian selanjutnya dengan metode eksperimen murni dan dengan menggunakan sampel yang lebih banyak agar mencapai hasil yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Budiningsih, Asri. (2012). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Chasanah, L. U. dan Suryanti. (2017). *Pengaruh penggunaan media geniuis turtle card terhadap hasil belajar peserta didik kelas V tema ekosistem SDN Wiyung 1/453 Surabaya. JPSPD*. 5(3): 873-874.
- Jihad, Asep dan Haris, Abdul. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Press indo. Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya.
- Setyawarno. (2016). Panduan statistik terapan untuk penelitian pendidikan: analisis data penelitian dalam bidang pendidikan dengan aplikasi spss versi 22. http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/didik-setya_warno-spdsi-mpd/panduan-spss-22-untuk-penelitian-pendidikan.pdf. Di akses pada 31 Agustus 2018.
- Sudjana, Nana. (2011). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.